LE TATOU

N° 8 MAI 1987

SOMMAIRE

EXCEPTIONNEL

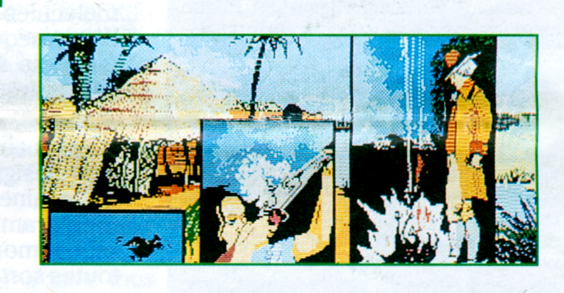
Encore plus beau, inoubliable... enfin celui que vous attendiez tous

LES PASSAGERS DU VENT 2 :
L'HEURE DU SERPENT



La saga qui ne se raconte pas, mais qui se vit...

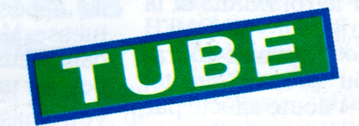




A la veille de la Révolution Française, cinq personnages que rien ne prédestinait à se rencontrer, vont vivre ensemble une aventure souvent périlleuse, terrifiante mais surtout passionnante.
Les PASSAGERS DU VENT 1 mettaient en scène différents personnages : Isa, Hoël, Mary, St John, St Quentin, Boisboeuf, l'abbé Forissier, Aouan, Montaguère, Viaroux, le roi Kpengla...et plus de 15 autres personnages.Tous auront à jouer un rôle important pour la suite de l'histoire.

Dans LES PASSAGERS DU VENT 2 vous retrouvez les personnages en Afrique où ils sont arrivés après de multiples aventures en France et en Angleterre et une rude traversée à bord d'un négrier (PASSAGERS DU VENT 1). Malheureusement le sort s'acharne sur eux : St John perd la tête, Hoël tombe malade victime d'un sort vaudou, et les deux femmes sont en butte aux assiduités pour le moins insistantes de Viaroux et Montaguère. Décidée à sauver Hoël à tout prix, Isa part pour le royaume du Dahomey où siège le roi Kpengla...

(lire suite p. 8)



TUBE

La bande à Renaud en logiciel c'est

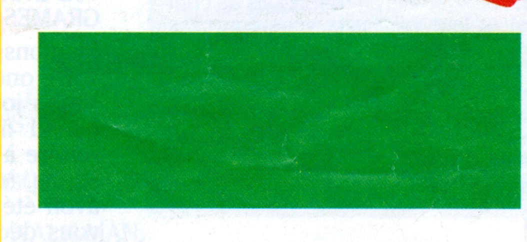
MARCHE A L'OMBRE

Du jamais vu. Les personnages de Renaud sur ordinateur. D'après la chanson de Renaud, Marche à l'Ombre, INFOGRAMES a conçu un logiciel d'aventure. Des graphismes superbes, un scénario reprenant la trame de la chanson, la musique de Renaud, bref tous les ingrédients pour faire de ce logiciel un TUBE qui marquera autant les fans de Renaud que ceux de la micro-informatique. Après les PASSAGERS DU VENT un nouveau genre, un nouveau souffle dans le logiciel d'aventure. Laissez vous séduire !

(lire suite p. 8)



d'après la chanson de Renaud



EDITO

Oui, oui ! Nous le savons. Nous sommes en retard. Mais, mais, mais ! ! ! Les mois de février/mars ont été tellement riches en événements de toutes sortes, nous avons voulu tester tant de logiciels que le temps a filé à une vitesse grand V. Vous ne nous en voulez pas trop tout de même ? Ouvrez vite votre journal préféré et regardez toutes ces gourmandises que nous vous avons préparées avec amour pour l'été. Déjà à la Une deux logiciels superbes ! Que demander de plus ?



NOUVEAUTES ERE INFORMATIQUE

"Sur le macadam bumper de la rue Marques, le Passager du Temps contemplait anxieusement Altaïr. Phoenix l'avait engagé pour mener à bien la mission Delta surnommée aussi Stryfe. Il se sentait pourchassé, et pour cause les deux jumeaux impitoyables SRAM 1 et 2 le poursuivaient depuis son départ d'Ere Informatique. Par chance ses deux fidèles compagnons Crafton et Xunk étaient là pour le protéger. La course ludogicielle commençait..."

Les fidèles d'Ere Informatique auront sans doute reconnu quelques-uns des titres qui ont fait ses plus gros succès. Mais ERE c'est surtout une équipe soudée autour d'Emmanuel Viau et de nombreux auteurs : M.A. Rampon, R. Herbulot, J. Hemonic, S. Hauduc, ... et beaucoup d'autres encore. Mais voyons donc quelques-unes des productions d'Ere Informatique, j'ai nommé :

STRYFE, LE PASSAGER DU TEMPS, HARRY ET HARRY 2ème partie, SRAM 2, ALTAIR, PHOENIX, DESPOTIK DESIGN.

PHOENIX (arcade)



Pilote du fameux vaisseau PHOENIX AY21, vous avez été chargé d'explorer les galaxies les plus dangereuses de l'univers. Votre appareil, d'une conception entièrement nouvelle, dispose d'un équipement informatique permettant le voyage en hyper-espace.

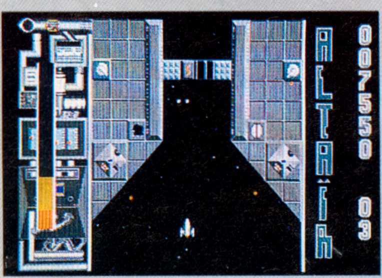
L'ordinateur calcule les trajectoires possibles et les matérialise sur l'écran de votre tableau de bord par des dalles de couleur bleu foncé. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à maintenir le vaisseau sur ces repères sous peine de voir le PHOENIX (et vous avec) se perdre corps et bien dans le vide sidéral. Toutefois le PHOENIX (comme le dit la légende) renait de ses cendres et vous disposez donc de trois vies. Les pièges mortels ou dévastateurs pour votre équipement sont matérialisés sur votre écran de contrôle par des dalles de couleurs diverses. Un recensement non exhaustif a permis de dresser la liste des dangers les plus fréquents :

- dalles magenta : zones anti-matière explosives,
- dalles vertes : perte de contrôle temporaire du vaisseau,
- dalles clignotantes : zones composées de particules instables, risque d'implosion du réacteur principal,
- portions rotatives : zones soumises à d'intenses champs magnétiques à effets rotatifs,
- trous noirs.

Le PHOENIX est équipé d'un système vidéo qui permet l'enregistrement du vol. Lorsqu'un appareil est détruit, il est possible de repasser la bande afin de dépister les erreurs de pilotage. Un bon logiciel de simulation de vol qui n'a rien à envier à ses confrères avec en plus des graphismes très soignés ce qui ne gâche rien.

(ATARI 520/1040 ST)

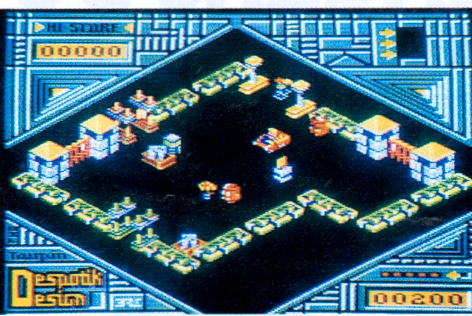
ALTAIR (arcade)



Une base gigantesque de pirates de l'espace, une merveilleuse galaxie à conquérir, une navette d'intervention nucléaire pour la défense de la planète...tous les ingrédients sont réunis pour une bataille intersidérale mémorable. Votre but : détruire les installations ennemies et plus particulièrement les fosses à énergie de la base. Votre objectif final est le Q.G. des pirates à l'extrémité Nord de la base. Attention Danger !!! Les canons ennemis se sont mis en branle-bas de combat et leur vaisseaux vous pourchassent. La bataille commence... Un jeu d'arcade remarquable par sa réalisation technique et graphique mais aussi par les capacités qu'il exige du joueur. Il faut vraiment avoir du cœur au ventre !

(ATARI 520/1040 ST)



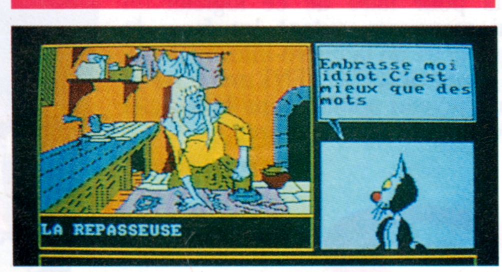


DESPOTIK DESIGN (arcade stratégique)

Au cœur de la terre, un gigantesque laboratoire de recherche est implanté. Sa spécificité : la fabrication de cellules humaines. Les maitres d'oeuvre appartiennent à la race des robots de la dixième génération. Chaque cellule, selon les particularités dont elle sera dotée, effectue un certain parcours dans un labyrinthe. Or un aventurier s'est introduit dans le centre et a détourné les molécules de leur cheminement habituel. La conséquence est catastrophique, car les êtres qui sortent désormais du laboratoire sont marqués du sceau du Mal.

Connaissant le plan du centre et possédant au plus au point la vertu du courage, vous êtes désigné pour rétablir l'ordre au sein des chaines de fabrication. Pour cela il faut reprogrammer le parcours malgré la présence mortelle de robots maléfiques de toutes sortes.

Jeu d'arcade en trois dimensions, DESPOTIK DESIGN est aussi par la difficulté de progression qu'il impose au joueur au centre du labyrinthe, un jeu de réflexion. Il vous faudra en effet déjouer les pièges que vous tendent les robots. Si vous êtes découragé, accordez vous un instant de répit en appuyant sur la touche pause et contemplez le jeu particulièrement recherché des couleurs, des formes du décor et des protagonistes !!! (Amstrad 464/664/6128)



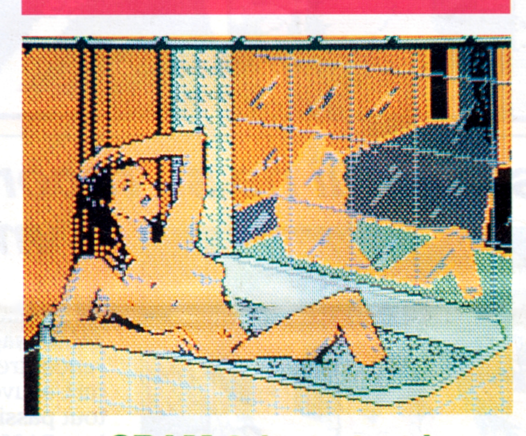
LE PASSAGER DU TEMPS (aventure)

Ca ne vous rappelle rien ce titre ? A moi si. En revanche le logiciel lui-même n'a rien à voir avec LES PASSAGERS DU VENT d'INFOGRAMES.

Plantons le décor. Un inventeur génial, votre oncle, disparait de la circulation. Plusieurs jours passent sans nouvelles de lui quand finalement vous décidez de vous rendre à son domicile pour enquêter. Personne. Mais ça et là des indices semblent avoir été déposés à votre intention. Curieux vous décidez de suivre cet étrange jeu de piste. C'est alors que vous découvrez une pièce secrète, en son centre une machine étrange lance un défi à votre raison. Lorsqu'enfin vous réussissez à la maitriser, l'aventure ne fait que commencer.

A ce niveau du jeu, vous n'avez qu'une faible idée de ce que recèle encore LE PASSAGER DU TEMPS. Et pourtant que de difficultés n'avez-vous déjà franchies, que de découvertes n'avez-vous déjà faites ? Et bien ce n'est pas terminé. Pour en juger vous-même, il suffit de jouer. Faites vous plaisir, l'aventure est drôle et les graphismes très beaux. A propos les auteurs ont aussi pensé à la solitude parfois douloureuse de l'aventurier. Un chat hilarant, à l'humour sarcastique, ne vous quittera pas d'une semelle durant tout votre périple. Non seulement il est drôle (il ressemble au chat de Lagaffe) mais en plus il peut vous donner des indications efficaces. Alors au bout du PASSAGER DU TEMPS...

(Amstrad 464/664/6128)



SRAM 2 (aventure)

La suite de SRAM1 vous promet de belles frayeurs et des fantastiques retournements de situations... En effet SRAM avait vu la reconquête du trône par le roi EGRES et la défaite du prêtre usurpateur CINOMEH grâce à votre acharnement et votre courage. Mais qui aurait pu prévoir un tel dénouement. EGRES, sans doute affecté par son long séjour dans les basses-fosses du donjon, se révèle un souverain bien pire que CINOMEH. A l'enthousiasme a succédé le découragement puis le désespoir. Maintenant la révolte gronde. La famine menace, les guerres se suivent, le peuple croule sous les impôts. Et ceux-là même qui avaient organisé la délivrance d'EGRES, conspirent pour remettre sur le trône le grand prêtre CINOMEH. Quel retournement de situation n'est-ce-pas ?

Très beau jeu d'aventure de par ses graphismes et sa réalisation technique SRAM 2 vous entraîne dans un univers plus vaste et plus riche encore que SRAM 1. Laissez vous emporter et soyez sans peur et sans reproche pour vivre cette nouvelle aventure. (AMSTRAD 464/664/6128)

STRYFE (arcade)

Quand le monde de Féerie ouvre ses portes ce n'est pas toujours pour y découvrir des merveilles. Stryfe transporte le joueur dans une des plus mysterieuses batailles du royaume. Le grand Morvelhin dirige les forces du Mal et face à lui les bons gnomes ont fort à faire. Prisonniers ils n'ont qu'un seul but : s'échapper et se... VENGER.

Mangez du lion car la bataille sera rude. Il faut investir les repaires du maléfique Morvelhin et exterminer le plus grand nombre de ses ignobles complices : Kobolds, Trolls, esprits verts et autres fantômes. Il faut aussi détruire les Portes du Mal par où surgissent vos ennemis et pour les meilleurs d'entre vous (les plus durs à mourir !)



il faudra débusquer leur odieux maître et le combattre au fond de son épouvantable retraite : La Fosse Noire.

STRYFE est un jeu d'arcade aux multiples facettes. La variété des décors, l'originalité des adversaires, l'intérêt du scénario, la rapidité du jeu en font un jeu passionnant.

(AMSTRAD 464/664/6128)

HARRY ET HARRY : MISSION TORPEDO (aventure)

1930, LOS ANGELES. Héros involontaire d'une incroyable aventure criminelle, vous aviez réussi à démêler, au cours de la première partie, le mystère de la boîte de Rajmahal et à déjouer les pièges du Boss et de ses infâmes acolytes, les frères Harry. Malgré votre sagacité, les bandits avaient réussi à reprendre la précieuse boîte. L'aventure continue.

Intrigués par la passion que suscite cette boîte, les services secrets américains s'en mêlent. Sensibles à votre débrouillardise, ils dépêchent auprès de vous la somptueuse Marthe Hari (des souvenirs ?) une dangereuse espionne qui vous propose de devenir un agent secret sous le nom de X38.

Votre mission : retrouver le boss. Pour cela vous allez devoir mener une enquête serrée auprès des différents habitants du Hikklas Building. Vous devez en outre, les persuader de vous suivre à l'Opéra. Non pas pour écouter un concert mais car, selon le plan soigneusement établi par Marthe Hari, le coupable sera démasqué au cours de la représentation.

Bien évidemment, si tout se passait comme prévu, ce serait trop simple. Les réactions du Boss vous obligeront à improviser et vous conduiront jusque dans les égouts de Los Angeles. Une folle poursuite commencera dans le plus pur style des films noirs de l'époque.

Un logiciel qui n'a rien à envier à son prédecesseur. Il bénéficie de graphismes reconstituant parfaitement l'ambiance des années 30. Un humour "pourfendant" anime les dialogues et les situations auxquelles doit faire face le joueur sont variées et nombreuses. Un jeu d'aventure qui passionnera aussi bien les fans de littérature policière que les amateurs d'histoires compliquées. (Amstrad 464/664/6128)

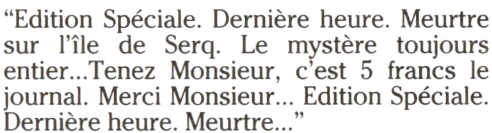


L'équipe d'Ere Informatique

NOUVEAUTES COBRASOFT

ENCORE PLUS GENIAL C'EST...
MEURTRES EN SERIE



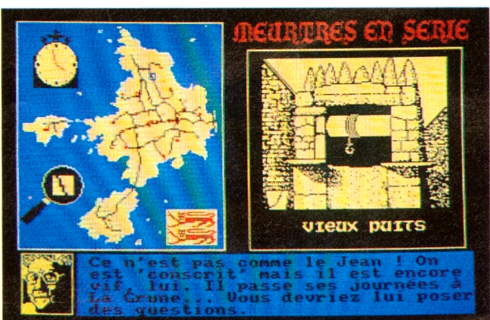




"Edition Spéciale. Dernière heure. Meurtre sur l'île de Serq. Le mystère toujours entier...Tenez Monsieur, c'est 5 francs le journal. Merci Monsieur... Edition Spéciale. Dernière heure. Meurtre..."

L'homme qui avait acheté le journal était un homme banal, rien ne le distinguait des autres hommes qui circulaient dans la ville. Frêle, légèrement vouté, un nez ni grand ni petit, des petites lunettes rondes qui lui donnaient un air bonhomme, des vêtements ternes sans formes. Bref, pas de signes particuliers. Rien. Et pourtant si l'on prenait le temps de bien regarder, on remarquait des yeux où brillaient l'intelligence. Cet homme était le Super Intendant O'Neill, une somité dans son métier. Au moment où nous le décrivons, O'Neill était plongé dans la lecture du Journal et rien n'aurait pu l'en distraire.

"Un meurtre a eu lieu à l'île de Sercq. Il semblerait que la vague d'assassinats qui submerge aujourd'hui la France provienne d'une petite ville située près de Lyon, sur les bords de Saône : Châlon-sur-Saône. Les experts en criminologie ont noté que depuis l'installation de la société COBRA-SOFT dans cette ville, il y a eu une recrudescence de meurtres. Cette société ne serait-elle pas la tête d'un puissant réseau criminel ? Tout semble le prouver. Une fois de plus, après MEURTRE A GRANDE VITESSE et MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE (TILT OR 86) c'est le super détective O'Neill qui a été chargé de l'enquête.



Envoyé sur l'île de Serq vous devez élucider une sombre affaire de meurtre. Votre planning étant on ne peut plus serré, vous avez de 11 h 00 (heure de votre arrivée sur l'île avec le bateau) jusqu'à 19 h 00 pour résoudre l'énigme. Petite information sur l'île de Sercq : on ne peut se déplacer qu'à pied, en vélo et en dernière limite en tracteur, seul véhicule motorisé à être autorisé. Cette absence de véhicule vous permet de mener l'enquête en temps réel.

Le jeu commence...

"Nous vous attendions" dit Charles Lonjaret. Vous venez de débarquer, il est onze heures et vous avez du pain sur la planche. Ce cher homme va vous diriger sur son frère, connétable du pays. Complètement excité, celui ci va tâcher de vous résumer en quelques mots, le crime. Tendez l'oreille et soyez vigilant. "Enfin vous voilà !... Madame Simpson... son locataire a découvert le cadavre de son père... le coupable est sous clef... allez voir le vingtennier (son assistant en patois normand) et dites lui... "A propos vous devez résoudre non pas une énigme mais 3 : découvrir qui est mort et pourquoi, qui l'a tué, élucider "le secret des moines" et trouver le trésor (car il existe un trésor caché dans l'île de Sercq et il excite bien des convoitises !). Manque de bol quand vous arrivez chez le vingtennier celui-ci vous annonce que le présumé coupable est mort, Ca se complique et les morts vont se succéder sans relâche. Entre le moment où vous avez débarqué sur l'île et le moment où vous la quittez, huit meurtres ont eu lieu. Une véritable hécatombe pour une petite île de 600 habitants !

MEURTRES EN SERIE est un logiciel à la fois passionnant et difficile, astucieux et inédit dans sa forme. Les habitués de Meurtres sur l'Atlantique et Meurtre à Grande Vitesse ne seront pas dépaysés. Il s'agit avant tout de reconstituer dans leur chronologie les évènements tels qu'ils ont eu lieu et de découvrir les raisons de ces nombreux meurtres. Il faut signaler avant tout la forme tout à fait originale du packaging du logiciel : une petite caisse de bois dans laquelle vous trouverez une plaque d'argile, un bâton de dynamite, un morceau de journal, un composant électronique, des lettres compromettantes... et beaucoup d'autres indices. En plus du logiciel vous trouverez un petit jeu d'arcade permettant de collecter les indices et un digitaliseur d'images. Si MEURTRES SUR L'ATLANTIQUE était génial alors MEURTRES EN SERIE c'est ENCORE PLUS GENIAL, MAGNIFIQUE...Ne ratez surtout pas l'occasion de vous faire un énorme plaisir. Gâtez vous ! Raclez les fonds de tiroir !

(IBM PC et compatibles, AMSTRAD 464/664/6128, TO8, TO9, TO9+, ATARI ST).

LES ARCADES DE COBRASOFT

Vous avez dit arcade ? Ah arcade ! Mais bien sûr que COBRA SOFT a une gamme arcade. La preuve...



L'HEPISS

Votre station spatiale est menacée par un trou qui menace de tout détruire. Votre seule chance est de vous échapper de l'astéroïde. Attention, le temps est limité et vos réserves ne sont pas inépuisables ! (Amstrad K7)

MASSACRE A LA TOMATE

Dur, dur de s'occuper d'une pizzeria ! Mister Wimp, voit pendant son sommeil, des tomates mutantes qui prennent leur revanche et l'attaquent. Et si vous aidiez ce pauvre Mister Wimp à placer les tomates dans un pressoir afin d'enrayer la mutation ? Un classique des jeux d'arcade où le plaisir est toujours au rendez-vous.

(Amstrad K7, D)

LE CHEVALIER BLANC

Vous devez délivrer la fille du roi enlevée par les monstres du château des Marais. Pour celà vous allez affronter de multiples dangers. Plusieurs parties s'enchaînent : récupérer votre cheval, traverser les marais, récupérer les armes, passer le pont-levis et visiter le château pour y reprendre la princesse.

(Amstrad K7, D)

Z COMME ZARK DAVOR (arcade)



"Une poignée d'hommes discute âprement autour de la table du Conseil. Le sujet à l'ordre du jour : l'invasion imminente de la Planète Verte, la Terre, par Zark Davor. Une seule issue, trouver un homme courageux et assez habile pour accepter la mission suicide (seulement 1% de réussite !) d'attaquer le vaisseau amiral de Zark Davor et le détruire. Un seul nom s'impose à tous : RAXLE.

Vous êtes Raxle, homme téméraire, qui va se battre pour sauver sa galaxie. Au programme : détruire tout appareil ennemi qui apparaît sur votre écran. A chaque destruction de vaisseau ennemi, une capsule d'énergie est libérée. Vous devez les récupérer afin d'obtenir des bombes d'énergie qui vous permettront de passer la barrière de protection du vaisseau amiral. Une fois votre vaisseau engagé dans l'enceinte de l'unité de transport, vous êtes téléporté dans un autre tableau. Et il y en a quatre ! Tous plus difficiles les uns que les autres. Un programme en béton qui laisse présager des heures de guerre inoubliables.

(COMMODORE K7, AMSTRAD K7, D).

INTERVIEW
HMS COBRA : BIEN PLUS QU'UN WARGAME ...

HMS COBRA (cf TATOU 7) est plus qu'un wargame, c'est un grand jeu d'aventure, de simulation et même d'action. Entièrement paramétrable et redéfinissable par les joueurs, ce logiciel vous entraîne dans l'odyssée des convois de Mourmansk pendant la seconde guerre mondiale.Saurez vous éviter le désastre du convoi FR 77 qui, parti le 22/11/42 avec 28 navires atteignit Mourmansk le 3/12/42 avec 5 navires seulement ? Mais avant de jouer si on demandait à Bertrand Brocard (directeur de COBRA-SOFT) comment on en vient à concevoir un logiciel comme HMS COBRA ?

(Amstrad K7/D, TO8, TO9, TO9+, ATARI ST, IBM PC et compatibles).

LA PAROLE EST A BERTRAND BROCARD

* HMS COBRA est le premier wargame français à battre les records de diffusion. Comment expliquez vous cela ?

Je pense que cela a été possible car HMS COBRA est bien plus qu'un wargame. C'est également un jeu de simulation d'un réalisme exceptionnel. La présence d'un plotter desk (sur lequel on peut tracer les routes des navires...) apporte également beaucoup et explique la dimension inhabituelle de la boîte.

* Quelle différence avec un wargame traditionnel sur ordinateur ?

Dans ce type de jeu il y a toujours des tas de manipulations fastidieuses et répétitives (déplacement, mise en batterie, tirs...)Là tout se passe en temps réel : on commande chaque navire tandis que le temps continue de se dérouler.

* Comment avez vous eu l'idée de ce logiciel ?

C'est une vieille histoire puisqu'elle remonte en 1963. J'avais une dizaine d'années et j'ai lu par hasard le livre d'Alistair Mac Lean "HMS Ulysses". Dans cet ouvrage, l'auteur des "Canons de Navaronne" relatait l'odyssée d'un croiseur d'escorte des convois arctiques pendant la seconde guerre mondiale. Ce livre m'avait énormément marqué et je l'avais relu plusieurs fois par la suite.

* De là à en faire un jeu ?

Quand j'ai commencé à programmer et à écrire des jeux, j'ai tout de suite eu envie d'écrire HMS COBRA. J'ai commencé le programme en 1984, à l'époque il devait s'appeler HMS ORIC...

* Comment avez vous procédé ?

Tout d'abord en me documentant... J'ai lu et relu tout ce qui était écrit sur ce sujet. J'ai exposé mon projet à la Marine Nationale qui m'a autorisé à visiter une frégate lance-missile "Le Dusquene". A Londres, je suis allé explorer le dernier survivant des escorteurs artiques, le croiseur lourd HMS BELFAST dont le HMS COBRA est la réplique... J'ai rencontré également Monsieur Bois l'auteur du wargame traditionnel "Amirauté" et Jean Richard qui est un spécialiste de ce jeu. Leurs conseils ont été très utiles.Il ne restait plus qu'à écrire le programme...

* C'est vous qui l'avez écrit ?

Non... Si jusque-là j'avais programmé moi même les jeux que j'avais imaginé, là, la tache était trop lourde et hors de ma portée. Et je dois dire que si je n'avais pas rencontré Roland Morla, le logiciel serait encore en chantier. En 86, pour faire face à l'abondance de nos projets pour COBRA SOFT, nous avons mis sur pied avec Gilles Bertin une structure de création "Hitech Productions". Roland nous a rejoint et s'est chargé de la programmation de HMS COBRA.

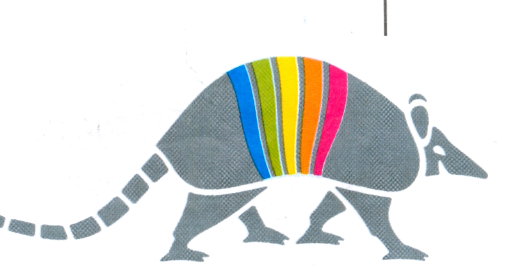
* La programmation a-t-elle posé des problèmes particuliers ?

Le plus difficile était d'arriver à faire tous les calculs de navigation, à gérer la file d'évènements (attaques de torpilles, aériennes...) et à faire réfléchir les allemands suffisamment rapidement. Nous avons si bien réussi qu'à aucun moment le joueur n'attend l'ordinateur.

*De quoi êtes-vous le plus fier dans HMS COBRA ?

Le secret de la réussite du logiciel tient à sa rapidité d'éxécution, au réalisme de la simulation et enfin à l'ergonomie du programme. L'utilisation est très simple grâce aux menus déroulants mais il reste au joueur à acquérir la maitrise de la stratégie !





NOUVEAUTES INFOGRAMES

Téléjournal TATOU de 12 h 00 présenté par Robert Sannell.
"Bonjour. Plusieurs nouvelles à l'ordre du jour. Tout d'abord le sport : la Coupe du Monde de ski nautique a débuté dans l'euphorie à la grande Motte. Les J.O. de 92 de ski se déroule actuellement en Savoie, dans quelques minutes une rétrospective des meilleurs sauts acrobatiques de la journée. A l'Etranger deux pôles chauds : aux Etats Unis New York et Colorado City sont envahis par la racaille, au Vietnam les forces gouvernementales se heurtent aux fractions armées révolutionnaires. L'espace à l'honneur. Une navette spatiale américaine est en orbite autour de Minerva, planète inexplorée à ce jour. Dans les White Mountains enfin une nouvelle ascension d'Oscar Piton. Voici les titres de ce journal mais commençons tout de suite avec nos envoyés spéciaux. Sur Place..."

ENTROPIE

"Ici Hervé Futur pour Téléjournal TATOU. L'espace à l'honneur aujourd'hui avec le lancement à Cap Canavéral à 7 h 00 (heure locale) de la navette spatiale Aramis. Celle ci est actuellement en orbite autour de la planète Minerva. Le commandant explique que les détecteurs indiquent une transformation isentropique au sein de la planète et que suite à cette transformation l'équilibre serait rompu. Ils envoient un robot explorer en mission sur la planète pour découvrir les raisons du déséquilibre. C'est une première mondiale et qui sait ce qui va être découvert. La tension est extrême. Nous vous contacterons dès qu'il y aura des nouvelles supplémentaires. Ici Hervé Futur, à vous les studios."

Tout au long du jeu vous dirigez le robot dans un dédale de salles plus dangereuses les unes que les autres. Vous devez affronter des monstres mais aussi manipuler, utiliser et questionner les personnages nécessaires à la poursuite du jeu. Le but est de remettre en place dans une salle secrète les 4 objets indispensables à l'équilibre de la planète. Logiciel en quadrichromie et possèdant 128 ko, ENTROPIE est un jeu superbe par la qualité de ses graphismes (en perspective) et par ses sprites.
(Aventure/arcade : TO8, TO9+, MO6, TO9)

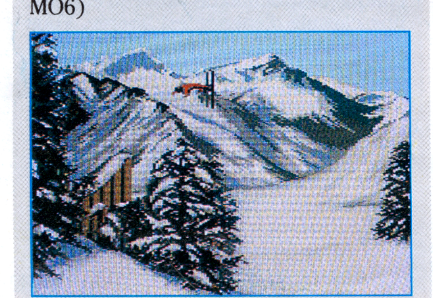


LES DIEUX DE LA GLISSE : SAVOIE 92

"Les épreuves de ski acrobatique se sont déroulées ce matin à Val d'Isère sous l'oeil attentif d' Eric Chamois - A vous Eric.

"Actuellement les skieurs sont en train de reconnaître le parcours de demain pour le saut en longueur. Après demain, ce sera l'épreuve du patinage de vitesse. En ski acrobatique les Français se défendent bien. Jean Saut a réalisé un saut périlleux avant très correct qui l'a placé avec 9,7 en troisième position derrière Peter Jump (GB) et Hans Meyer (RDA). Mais rien n'est joué pour autant puisqu'il reste encore les épreuves de saut en longueur et le patinage de vitesse. Ici Eric Chamois, à vous Paris".

Logiciel aux graphismes superbes, LES DIEUX DE LA GLISSE vous transportent aux J.O. 92. Le but est de conquérir trois médailles d'or : en saut acrobatique, en saut en longueur et en patinage de vitesse. Pour chacune de ces épreuves vous disposez de trois essais, vous pouvez jouer à 4 ou seul contre l'ordinateur.
(Simulation sportive : TO8, TO9+, MO6)



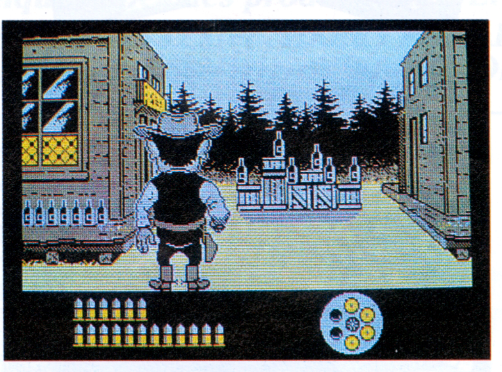


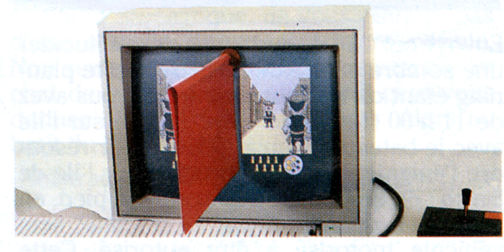
OK COWBOY

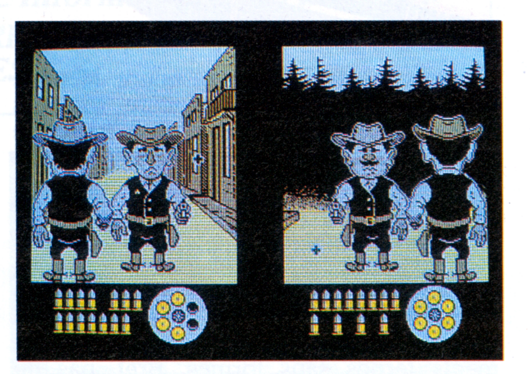
A Colorado City, notre envoyé spécial John Colt.

"Il était une fois dans l'Ouest... une petite ville agréable... Ainsi pourrait commencer l'histoire. Mais le reste n'est pas idyllique... Effectivement cette ville calme du Colorado a été envahi par la racaille et à tous les coins de rue des coups de feu partent. Les habitants sont claquemurés dans leur maisons dans la peur d'une balle perdue. C'est d'une ville morte dont je vous parle actuellement. Le shériff et ses trois adjoints sont planqués attendant le passage du gangster Billy Winchester et de ses trois affreux accolytes. Moi même actuellement je suis protégé par un tonneau, on ne prend jamais assez de précautions ! Il est vrai que la ville est bien trop petite pour deux personnalités aussi dissemblables ! La seule solution est que l'un d'entre eux soit éliminé. Mais lequel ? J'entends des coups de feu qui se rapprochent. Je ne peux voir actuellement de qui il s'agit. C'est Billy Winchester qui approche. Je coupe le contact c'est trop dangereux je vous rappellerai dès que l'issue du duel à mort que se livrent ces deux hommes sera connue. Ici Peter Colt à vous Robert."

Ce logiciel outre ses beaux graphismes et sa réalisation technique, bénéficie d'un concept tout à fait nouveau. Chacun des joueurs (on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur) joue sur une moitié d'écran. L'écran du moniteur est effectivement séparé en deux. Une ventouse est fournie avec le logiciel et vous devez faire vous même la séparation soit par un papier soit par un tissu (au choix) grâce aux indications de montage indiqué dans le manuel d'utilisation. La séparation papier masque au 2ème joueur l'autre écran. Sur sa partie d'écran chacun place ses acolytes dans la ville et va à la rencontre de son ennemi sans savoir où celui-ci a placé ses adjoints. Il faut recharger son 6 coups, retourner à l'armurerie et ne faire aucune place à la pitié, ce sont eux ou vous. Il faut choisir... Ne négligez pas l'entraînement. Une partie lui est entièrement consacrée : votre six coups contre des bouteilles vides. Visez, tirez... combien en avez-vous cassé ? J'oubliais de vous dire une chose très importante ! Un concours est organisé pour sélectionner la plus belle illustration du papier servant de séparation d'écran. Le prix ? Un logiciel par mois pendant un an sur la machine de son choix. Alors les petits gâtés, qu'attendez vous ?
(Sortie début juin sur TO8, TO9, TO9+, MO6)







BIVOUAC

"Les pentes escarpées du Mont Blanc sont encore le théatre d'un défi contre la montagne, le temps, les intempéries. Sur place Marc Echelle."

"Rentrée sur scène d' Oscar Piton. Ce montagnard émérite qui avait disparu du milieu professionnel depuis deux ans, repart à l'attaque de la montagne avec une nouvelle énergie. Oscar Piton a bien voulu accorder une interview exclusive au Téléjournal TATOU.

ME - Est-il difficile de se préparer à une course de montagne ?

OP - Très difficile, il faut prendre les objets nécessaires (pitons, cordes...), ne pas s'encombrer de superflu (c'est lourd à porter !), bien calculer le temps qu'on doit passer en montagne pour savoir la quantité de nourriture à emmener, les vêtements selon la paroi choisie (les faces nord sont plus froides que les sud...) et surtout avant toute chose il faut bien tracer sa course en relevant les difficultés, les passages à emprunter...Après c'est la course elle-même qui commence avec les précipices, les glaciers, les crêtes...Il faut passer. Tomber dans un glacier est souvent mortel surtout lors d'une course en solitaire. Mais ce sont les risques du métier. Et sans celà il n'y aurait pas le petit frisson du plaisir.

ME - Oscar Piton, je vous remercie de ces renseignements qui je n'en doute pas ont fortement intéressés nos auditeurs. Ici Marc Echelle, à vous les studios."

BIVOUAC est un logiciel de simulation sportive (escalade) superbe par ses graphismes et sa réalisation technique qui dès les premiers instants vous montrent avec réalisme ce qu'est une course de montagne. Le frisson de plaisir est garanti. Avis : A ne manquer sous aucun prétexte.
(SORTIE EN SEPTEMBRE SUR TO8, TO9, TO9+, MO6, Amstrad, Atari ST, IBM PC).





PROHIBITION

New York en état de siège ? Qu'en est-il exactement ? A vous Antonio Corleone.

"Je suis actuellement dans le quartier de l'East End que la mafia a complètement investi. Les coups de feu éclatent de toutes parts. On assiste à des scènes terribles : prises et executions d'otages. La police n'arrive plus à faire face à ce déchaînement de violence. J'apprends à l'instant du commandant de police Spike que le gouvernement a envoyé un homme pour reprendre en main la situation. Il s'appelle Books c'est un mercenaire. Un seul homme me direz vous semble peu de chose quand on voit le déploiement de police qu'il y a dans ce quartier. Mais cet homme est un génie de la gachette et souvent les services secrets ont eu à faire avec lui pour des expéditions dangereuses. En attendant son arrivée les forces de police se sont repliées. Restez à l'écoute, je vous contacterai dès qu'il y aura du nouveau. Ici Antonio Corleone à vous Paris."

Le joueur représente Books, le mercenaire. Il est représenté à l'écran par un viseur. Son but : éliminer les truands qui sévissent dans les bas-fonds. Ceux-ci sont planqués soit derrière des poubelles, des fenêtres, des voitures, dans des ruelles, sur les toits....Pour chaque tueur éliminé, le joueur recevra une certaine somme en dollars. Une fois que le joueur a réussi à nettoyer la ville le jeu recommence à une vitesse accélérée, il peut se dérouler de jour ou de nuit et possède un scrolling en quatre directions. Le joueur dispose de trois vies par jeu et il peut même obtenir une protection grâce à un pare-balles. Magnifique dans sa réalisation technique et dans ses graphismes, PROHIBITION est un jeu d'arcade où il ne faut pas perdre son sang froid. La musique est un véritable plaisir et salue les temps forts. Un jeu à ne manquer sous aucun prétexte. Un logiciel tout à fait DETONNANT !!!
(IBM PC et compatibles, AMTRAD 6128, TO8/TO9/TO9+, MO6, ATARI ST).





NOUVEAUTES INFOGRAMES

LES DIEUX DE LA MER

Après LES DIEUX DE LA GLISSE, LES DIEUX DE LA MER...

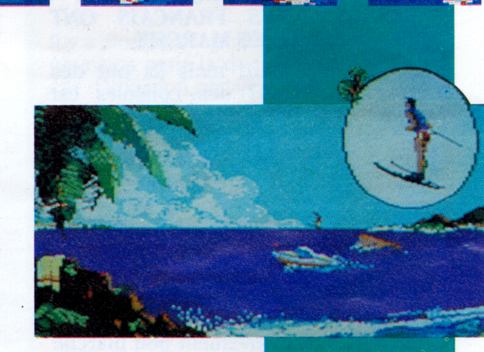
En direct de la Grande Motte, notre envoyé spécial aquatique, Martin Dauphin, nous parle des compétitions de ski nautique qui se déroulent en ce moment. A vous Martin.

"Ici Martin Dauphin, en direct pour téléjournal Tatou des nouvelles des concurrents qui en ce moment même se préparent pour ces nouvelles compétitions de ski nautique. Au programme : saut, slalom et ski acrobatique. Les supporters du favori français Henri Marsouin sont tous là avec des fanions pour lui donner courage face à ses prestigieux concurrents : Peter Fish (GB) et Eric Sole (Belgique). La bataille s'annonce rude. Sur les quais, les promeneurs désoeuvrés attendent avec flegme le début des compétitions tandis que les adversaires supputent leur chance.

Le jury international est présent et semble très pointilleux si l'on en juge les notes de saut qu'il a attribuées aux concurrents en lice : 4.8 pour Henri Marsouin (sur cinq), 4.7 pour l'Anglais et 4.6 pour le Belge. Les supporters Français espèrent qu'Henri Marsouin maintiendra son avance sur le ski acrobatique où il excelle pour pallier au slalom où il est relativement plus faible face à ses adversaires. Je vous recontacterai dès le début des épreuves. Ici Martin Dauphin, à vous Robert."

Superbe logiciel de simulation sportive, ce jeu a la rigueur des meilleurs juges sportifs. Vous pouvez jouer seul ou contre l'ordinateur et vous avez 3 essais pour chaque épreuve. Il vaudrait mieux que vous ne souffriez pas du mal de mer, ce serait catastrophique pour la compétition ! Mettez vous à l'épreuve pour savoir si vous êtes aussi bon sur mer que sur neige. Les paris sont engagés à 2 contre 1 pour le Français...

(SORTIE JUILLET AMSTRAD, ATARI ST, IBM PC et compatibles, TO8, TO9, TO9+, MO6)



TNT : TERRITOIRE A NEUTRALISER DE TOUTE URGENCE

"Le Vietnam est aussi à feu et à sang, sur place notre envoyé spécial, Jean Sumo."

"Ici, la guerre fait rage. Nous venons d'atteindre après une marche épuisante, Razpout, fief des rebelles près de la base militaire de .... Les bombes pleuvent de toutes parts. Les fractions armées révolutionnaires se battent comme elles peuvent. Leur armement est sommaire mais surtout ils sont peu face aux armées bien organisées du gouvernement....Je ne sais si vous me recevez correctement, le bruit est infernal, et nous sommes obligés de nous protéger des avions ennemis qui survolent la ville (ou plutôt ce qu'il en reste). Tout est dévasté et les armées régulières pratiquent la stratégie de la terre brûlée. Après une marche harassante, peu de moyens, de vivres et des combats incessants, les insurgés sont arrivés au camp épuisés mais avec un moral d'acier. Pour ma part et celle de l'équipe de tournage, nous avons vécu des moments très durs auxquels nous n'étions pas préparés mais qui nous ont permis de suivre l'avancée des fractions révolutionnaires. Après des jours de marche dans les marais, la forêt et les ruines de villes bombardées, nous avons atteint Razpout avec soulagement. Bien que n'ayant eu aucune information sur notre destination, il semble logique de penser que les révolutionnaires préparent une action d'éclat contre le camp militaire de ..., point stratégique des armées gouvernementales. Je...KRRR zzzzzk..."

TNT est un logiciel d'arcade où vous devez faire preuve de ruse, de courage et surtout d'amour du risque. Votre mission, si vous l'acceptez, est de conquérir le point stratégique des armées régulières : la base militaire. Avant d'atteindre votre objectif, vous devez traverser des marais, des forêts et des ruines tout en évitant les adversaires qui jalonnent votre route. Vous disposez d'une certaine énergie qui s'accroit quand vous tuez vos ennemis et de quatre armes : un fusil à portée longue, un couteau pour les combats rapprochés, une mitraillette pour dégager une route trop encombrée, des grenades pour semer la panique. Maintenant à vous de jouer et d'emporter la victoire. Un logiciel superbe où l'action et la ruse font partie du décor ! Des graphismes superbes, de très beaux sprites. Bref tous les ingrédients pour donner un jeu d'arcade que vous n'oublierez pas de sitôt.

(ATARI ST MSX2)



IL ETAIT UNE FOIS... LES JEUX VIDEO

1982/1983 : LES FRANCAIS ONT PRIS LE TRAIN EN MARCHE

Ils sont en retard mais ils ont des idées ! Le temps des consoles est compté. Les premiers micros s'installent avec leur nom de science-fiction : Spectrum de Sinclair, Vic 20 de Commodore, TI99 4A de Texas Instruments et même un petit français le TO7 de Thomson... pour n'en citer que quelques uns. Leurs caractéristiques ? Ils sont sympathiques, maniables (pour l'époque car maintenant ils sont plutôt considérés comme les dinosaures face aux puces !) relativement bon marché et en plus ils proposent des jeux !

L'objectif avoué ? La conquête des foyers français. Et c'est possible ! Ces voltigeurs de haute technologie annoncent à court terme des nuées d'appareils encore plus faciles d'utilisation, plus performants, plus attractifs. Bref ils signent l'arrêt de mort, à moyen terme, des consoles. Le pire ou le mieux (?) c'est que les constructeurs tels ATARI ou MATTEL le savent. Ils misent eux aussi sur les micro-ordinateurs à terme.

1983 : LES FRANCAIS ONT DES IDEES

Face à l'invasion des micro-ordinateurs, plusieurs jeunes décident de monter leur boîte, il s'agit de :

— Bruno Bonnell et Christophe Sapet (INFOGRAMES)
— Emmanuel Viau (ERE INFORMATIQUE)
— Bertrand Brocard et Gilles Bertin (COBRASOFT)
— Laurent Weill (LORICIELS)

et beaucoup d'autres encore. Ils sont jeunes, talentueux, et veulent réussir. Si toutes les sociétés d'édition de logiciels ne vont pas toutes arriver à survivre (la concurrence est rude !) les sociétés citées précédemment atteindront leur but. Toutes les portes leur sont ouvertes. Mais si tous regardent le même horizon informatique leurs stratégies divergent.

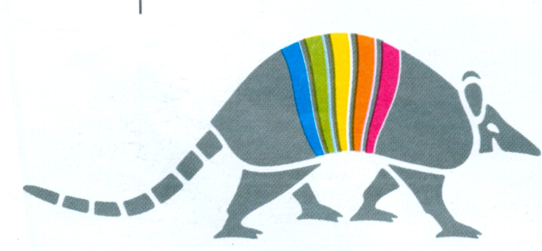
1984/87 : HORREUR, BONHEUR

Pour toutes ces sociétés les débuts ont été difficiles. Ils ont commencé serré comme des anchois dans une boîte de sardines (!), ils finissent dans des immeubles de 4 étages avec des dizaines de développeurs... L'effort a payé. Les Anglais frémissent dans les chaumières, Londres s'affole avec l'arrivée dans la place d'INFOGRAMES LIMITED (filiale d'INFOGRAMES), l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne puis le monde voient l'arrivée des logiciels français sur leur marché. Les Mangeurs de Grenouilles ont gagné leur pari, maintenant ils dévorent des puces ! Ils ont pris le train en marche mais ils se sont installés en première classe !

LE TATOU

INFOGRAMES :
79, rue Hippolyte-Kahn
69100 VILLEUBRANNE
RCS LYON B 328 033 410
Tél. 78.03.18.46
Télex 30551 INFOG
Télécopie : 78.03.18.40

COMITE DE REDACTION :
Bruno Bonnell
Christophe Sapet
REDACTION :
Sabine Robert
MAQUETTE :
Moby Dick
CONCEPTION, FABRICATION
CREABILIS



ILS ONT TESTE POUR VOUS



Deux membres du Club sont venus tester en avant première le logiciel MARCHE A L'OMBRE (cf. p. 1 et 8).
Il s'agit de Frank Connaux (14 ans 1/2) et Olivier Barbeau (17 ans 1/2). Pendant plusieurs heures, aidés de Kamel (développeur INFOGRAMES) ils ont testé toutes ses possibilités. Leur conclusion ? "Des graphismes sympas, drôles, une animation riche, une aventure juste dosée en difficulté. C'est un bon logiciel" concluent-ils en chœur.
A noter qu'ils n'ont pas eu droit à la musique de Renaud qui accompagne le logiciel car celle-ci était en préparation.

FAIRE PART : NAISSANCE DE CARRAZ EDITIONS

INFOGRAMES a le plaisir de vous annoncer que le Département Educatif dirigé par Jacqueline Carraz, est devenu une société indépendante depuis le 1er avril 1987. La SARL ainsi constituée est dirigée par Jacqueline Carraz et son associé Jean-Christophe Anguenot.
L'équipe des programmeurs reste la même qu'au sein d'INFOGRAMES : Emmanuel Forsans, Pierre Grosbois, Thierry Hilaire, Brigitte Redon.
Aussi si vous désirez des renseignements sur les logiciels VIE ET MORT DES DINOSAURES, AUX ORIGINES DE LA VIE, LE TEMPS D'UNE HISTOIRE... écrivez vite à



Jacqueline Carraz, CARRAZ EDITIONS, 20 bis rue Godefroy 69006 LYON.
Bravo à toute l'équipe et surtout longue vie et bonne chance.

RESULTAT DU CONCOURS DE NOEL

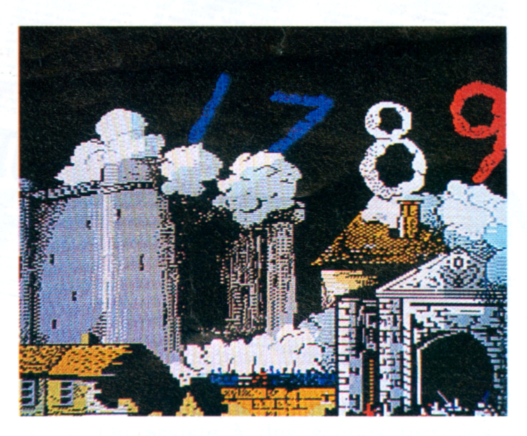
Beaucoup de réponses à ce concours de Noel mais peu d'entre vous ont réussi à donner la bonne réponse à chaque question. Pour ceux qui n'ont pas trouvé voici les réponses.

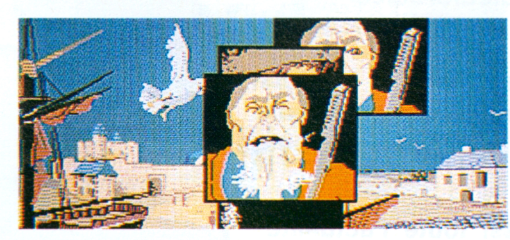
Question 1 : CQ.
Question 2 : la clé en or.
Question 3 : la trompette statufie les monstres.
Question 4 : l'acquarium permet de passer sur l'eau.
Question 5 : 9 fioles.
Question 6 : l'émission "Les 100 façons d'accomoder le poulet".
Question 7 : Lino Ventura
Question 8 : le bus n° 6
Question 9 : l'hôtesse de l'air.
Question 10 : on devient microscopique.

Felicitations à Stéphane Saubrier qui a gagné le 1er Prix (un ordinateur MO6 et les logiciels) Bernard Benhamou, 2eme Prix qui a gagné un Drive M05 et des logiciels et à Frank Auvray qui gagne la gamme des logiciels sur Amstrad 464.

CONCOURS ETE 1987

(date limite de réponse à SOS FRANCOISE : 79 RUE H.KAHN 69100 VILLEURBANNE, le 30 juillet 1987)
Question n° 1 : PASSAGERS DU VENT 1
Que doit prendre Isa comme objets pour délivrer Hoël et St Quentin de leurs cercueils ?
Question n° 2 : PASSAGERS DU VENT 2
Qu'y-a-t-il dans la boîte des PASSAGERS DU VENT 2 en cadeau ?
Question n° 3 : 1789
— Quel était le passe-temps favori de Louis XVI ?
— Qu'a fait construire Louis XVI à Versailles pour sa femme la reine Marie Antoinette ?
Question subsidiaire : Combien de tomes comporte la Bande dessinée "LES PASSAGERS DU VENT" de François Bourgeon ?
Les prix sont : un TO8 (1er Prix), une imprimante Thomson (2eme Prix), un abonnement TEOPHILE (3eme Prix).







LE SALON D'ANGOULEME

Angoulême, la BD, le vent de l'aventure, la présence des plus grands éditeurs, le voisinage de TINTIN, de LUCKY LUKE, d'ALIX, de BLUEBERRY sans oublier ISA et HOEL et tant d'autres encore...Bref en un seul mot génial ! Vous y étiez ? Moi, oui. Peut-être d'ailleurs nous sommes nous rencontrés sans le savoir ? Pour cela, il faut que deux conditions aient été remplies : primo, être allé au Salon d'Angoulême (quelle évidence !), secundo, être passé sur le stand GLENAT (difficile de le manquer, c'était le plus grand et il faut bien dire le plus beau !).
Oui, INFOGRAMES était bien présent sur le stand GLENAT pour deux raisons. D'une part la présentation aux bédéphiles du logiciel LES PASSAGERS DU VENT (un succès fou, la télévision espagnole a même fait un reportage sur le logiciel) d'autre part aux bédételiens le service télématique CIRCUS.

SALON DU JOUET



Qu'y-a-t-il de commun entre le Salon d'Angoulême et le Salon du Jouet ? Peu de chose si ce n'est qu'il s'agit de loisir et surtout qu'INFOGRAMES a participé au deux. Un grand stand de 70 m² présentait aux visiteurs du Salon du Jouet, la BOITE QUI FAIT CRAQUER LES ORDINATEURS, j'ai nommé KIDKIT. A propos saviez-vous que le journal STRATEGIE RA a attribué le Premier Prix du Jingle à INFOGRAMES pour la bande sonore de KIDKIT ? Il faut dire pour être juste qu'ils ont tellement ri en entendant la cassette qu'ils ont CRAQUE. Normal avec un slogan pareil, non ?

CADRE + FIL = CABLE

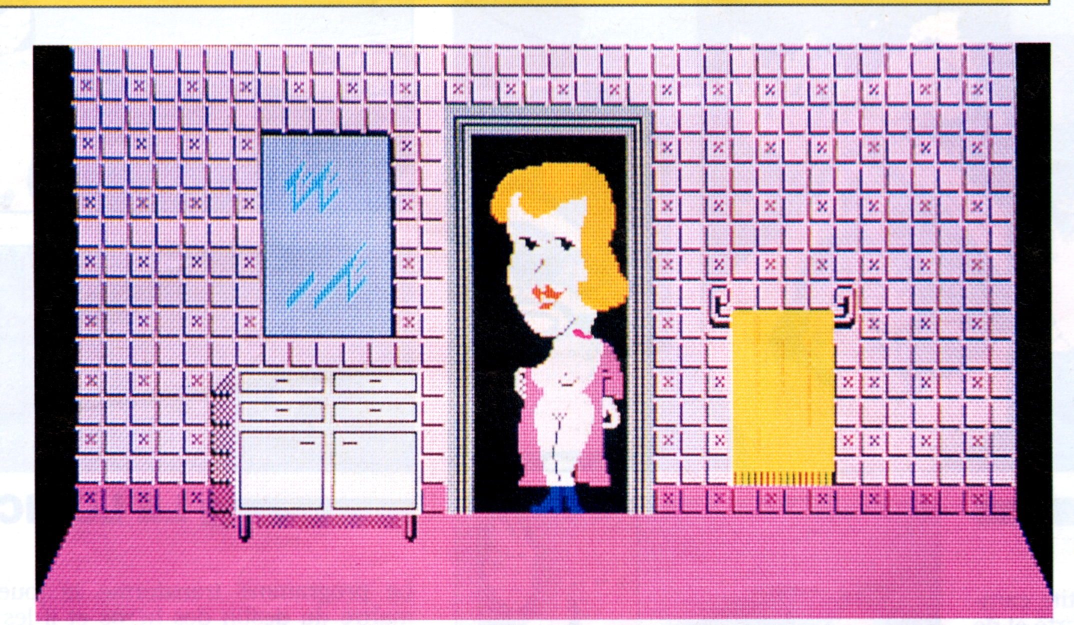
Une nouvelle forme de distribution est née. CADRE (société de distribution filiale d'INFOGRAMES) et FIL se sont alliées pour donner CABLE, la première société de distribution en France. Elle distribuera outre INFOGRAMES et FIL : COBRASOFT, ERE INFORMATIQUE, FREE GAME BLOT, SOFTHAWK, MICROPROSE, et bien d'autres encore. Le siège social de CABLE est au 98 rue H. KAHN 69100 VILLEURBANNE.

ASTUCES DE PUCES

Mon dieu ! Que le temps passe vite. Mais nous allons rattraper le temps perdu. Savez vous que votre courrier est passionnant et il faut le dire énorme. SOS Françoise en recoit en moyenne près de 30 par jour, lettres auxquelles elle répond personnellement chaque fois. Mais trève de discours, cette fois nous vous proposons de vous aider pour les deux logiciels les plus plébicités : L'AFFAIRE SYDNEY ET HERITAGE 2.

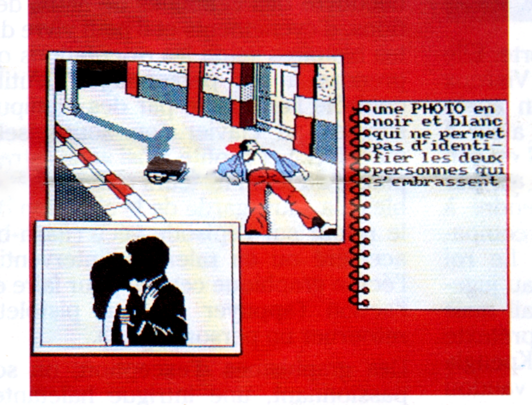
L'HERITAGE 2

Héritier d'une fabuleuse fortune, vous devez pour l'empocher prouver votre identité. Pour cela vous partez en Ecosse dans un vieux manoir retrouver votre livret de famille caché dans un coffre-fort. Vous devez effectuer un parcours au sein du manoir (il est conseillé de faire un plan pour s'y retrouver !) tout en évitant les pièges qui jalonnent votre route. Au fur et à mesure que vous avancez vous rencontrez des personnages à qui vous devez remettre des éléments (exemple : remettre à la grand-mère la tasse) et en contre-partie ceux ci vous donneront des indications. Pour ouvrir le coffre (caché dans un des couloirs du manoir) il vous faut découvrir les 4 chiffres de la combinaison et trouver les deux clefs. Maintenant à vous de jouer !



L'AFFAIRE SYDNEY

Un homme est mort. Il faut que justice soit faite. Votre but : retrouver son meurtrier et connaitre le mobile du crime. Visiblement un grand nombre d'entre vous ont des problèmes dans l'interrogatoire des personnages ! Avez vous fait les dépositions de Madame Sydney, de sa fille, de son fils, du concierge, du témoin, de la servante, de l'avocat et du détective ? Il faut trouver l'ordre chronologique des dépositions afin de faire parler Madame Sydney et son fils. Vous pourrez alors vous servir des centres de renseignement, exemple CRRJ de Lyon et Commissariat. Surtout ne tenez pas pour acquis que les dépositions sont Vraies, il faut les COMPARER entre elles.



C'EST VOUS QUI LE DITES

● Avis aux amateurs !!! (de 7 à 77 ans) Ne perdons plus de temps à taper tous les mêmes programmes publiés pour MO5 dans des revues spécialisées...Regroupons nous en consacrant 1 ou 2 heures par mois avec comme seuls frais, les timbres PTT et une cassette. Me contacter afin de s'organiser. Denis Haemmerle, 3 rue des Cailles, 68200 Mulhouse.

Voici une bonne initiative que nous sommes contents de publier dans le TATOU. Nous souhaitons bonne chance à Denis et espérons qu'il aura de nombreuses réponses.

● Je voudrais féliciter les programmeurs qui ont fait le sublime, le merveilleux, l'extraordinaire TNT car je trouve qu'il a des graphismes géniaux et une animation d'enfer. Ce jeu montre qu'on peut faire face aux invasions étrangères dans les jeux de type Commando...Fabrice Basco (Illzach)

Que c'est gentil et agréable aux oreilles de tels compliments, toute notre équipe de techniciens t'en remercie vivement et espère que tu prendras autant de plaisir avec les nouveaux logiciels INFOGRAMES : LES PASSAGERS DU VENT 2, MARCHE A L'OMBRE, ENTROPIE...

● ...Bravo aux graphistes d'Infogrames pour les magnifiques graphismes des PASSAGERS DU VENT. C'est une idée géniale d'avoir adapté sur micro la bande dessinée de François Bourgeon. Il y a encore pleins de BD à adapter et j'espère qu'INFOGRAMES ne s'arrêtera pas en si bon chemin... Jean Charles Angealeran (Mezieu)

Oui les graphistes ont vraiment fait un travail fantastique. On peut dire sans crainte de se tromper qu'elles ont des doigts de fées car manier un stylo optique ou une souris avec autant de facilité cela tient du miracle. Pour un autre logiciel sur une BD ce serait du domaine du possible mais chut qui vivra verra !!!

AUTEURKIT

PROTECTIONS DE DROIT COMMUN

Il y a plusieurs formes de piratage, nous en avons parlé la dernière fois mais en cas d'imitation servile que faire ? Il faut savoir que tout programme même s'il n'est pas protégé par un brevet ou par le droit d'auteur, bénéficie cependant d'une double protection de droit commun permettant à son créateur d'obtenir réparation du dommage subi.

1) action en concurrence déloyale

— le produit imité est protégé par un droit privatif. Cette action peut donc être exercée concurremment avec l'action en contre-façon car selon les juges c'est créateur de confusion dans l'esprit du consommateur moyen (cas du piratage)

— le produit imité ne bénéficie d'aucune protection particulière mais il est distinctif et crée une confusion. Selon la Cour de Cassation du 18 janvier 1982 : "même si un produit n'est pas protégé par un droit de propriété, le fait de copier servilement et de le vendre à un prix de revient inférieur à celui du produit qui a été copié, constitue un acte de concurrence déloyale".

2) action pour enrichissement sans cause

Suite à l'utilisation sans droit du travail intellectuel d'autrui, on peut intenter une action pour enrichissement sans cause. Trois conditions sont nécessaires à l'action : enrichissement injuste et sans cause, appauvrissement corrélatif avec une absence d'intérêt personnel chez l'appauvri, l'appauvri n'a aucun moyen juridique pour obtenir satisfaction.

Le principe de l'action : l'appauvri a ainsi la possibilité de demander à la personne en cause une indemnité égale à celle de son enrichissement.

Auteurs en mal d'éditeur ? Contactez :

INFOGRAMES
Véronique GENOT
4, rue Carry
69003 LYON
Tél. : 72.33.05.30

NOM DE CODE : ORIGINALITE

Si vous avez une idée originale mettant en scène le TATOU ou l'illustration d'un logiciel (par exemple un pull où est représenté un logiciel INFOGRAMES - cf TATOU 7 le pull over avec le dessin de VAMPIRE) envoyez-nous vite une photo de votre création. Qui sait ? Votre photo passera peut-être dans le TATOU et qui peut savoir s'il n'y aura pas une surprise à la clef !



Photo de Emmanuel Duret (11 ans)

MERCI

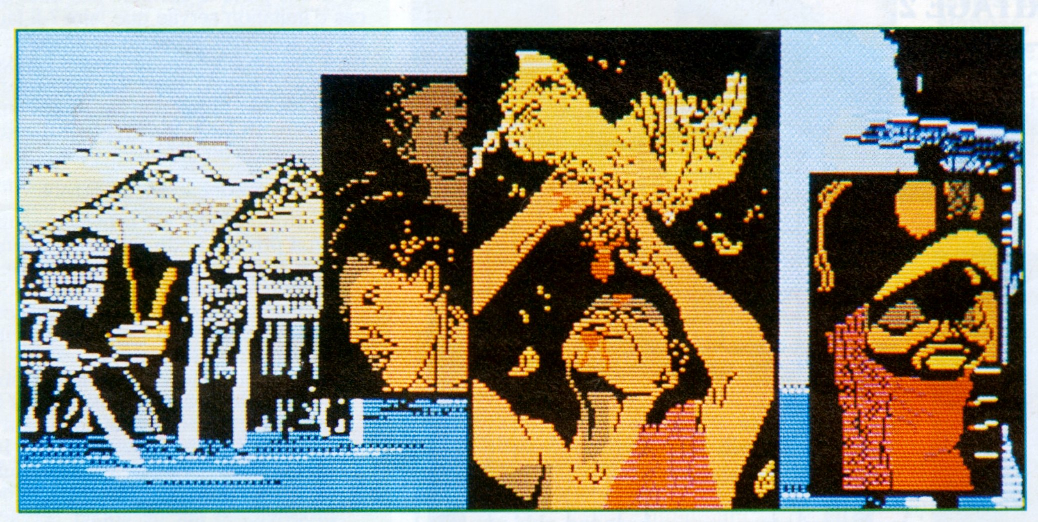
Un grand merci à : Madame et Monsieur Angelin et leurs enfants, au légionnaire André Kuur, à Jean Luc Hoffart, et à Pascal Pauly et aux nombreux fidèles du TATOU (il serait trop long de les citer tous !) pour leurs cartes de vœux de nouvelle année.

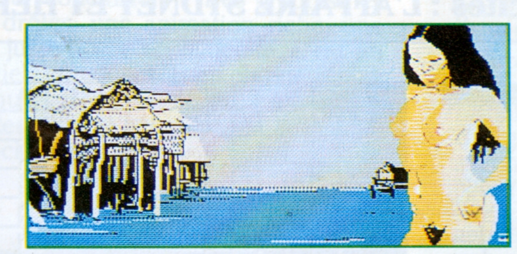


LES PASSAGERS DU VENT 2 :

L'HEURE DU SERPENT

(suite de la page 1)







L'HISTOIRE

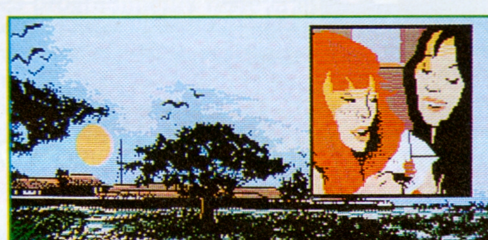
Afrique. Vendredi 3 aout 1781.

Aux derniers jours du Fô, une petite caravane s'ébranle avec une faible escorte et de nombreux porteurs. Isa est en route pour le royaume du Dahomey, première femme blanche à avoir jamais pénétré au coeur de ce fascinant royaume. Elle laisse derrière elle Mary, et surtout Hoël. Hoël, victime des sordides machinations d'Etienne de Viaroux (teneur de livres du fort Saint Louis) qui l'a fait empoisonner pour gagner son pari de posséder Isa.

Sous la chaleur moite de ce mois d'aout Isa rumine ses pensées. Elle ne voulait pas laisser Hoël seul mais l'Abbé Forissier l'a convaincu de partir.

— "Ce qui est impossible ce n'est pas de laisser Hoël seul le temps de ce voyage, d'ailleurs n'ayez crainte, le voyage n'est guère long et nous saurons nous en occuper Mary et moi. Ce qui est impossible c'est de refuser une invitation du roi ! Partez l'esprit tranquille. Quant à la lettre prouvant votre identité, je suis sûr de pouvoir vous en donner des nouvelles à votre retour."

Ainsi dit, ainsi fait. En fait, cette histoire de lettre pour l'instant ne la préoccupe guère.



Seul l'état dramatique d'Hoël importe. Elle a quand même réussi à confondre Viaroux qui, démasqué, a avoué. Mais l'un après l'autre, tout ceux qui auraient pu aider à retrouver le vodounô qui tient Hoël en son pouvoir, ont disparu. Est-ce vraiment par hasard qu'elle est invitée à se rendre à Abomey, la capitale du royaume en compagnie de Viaroux et Montaguère ? Le roi Kpengla les a convoqué à assister au jugement d'une sombre affaire de Sérail mais cette justice là n'est-elle pas un prétexte pour en rendre une autre ? Le roi Kpengla connait certainement un antidote vaudou au mal dont est atteint Hoël !

Arrivera-t-elle à ses fins ? Hoël sera-t-il sauvé ? L'abbé Forissier trouvera-t-il la lettre prouvant l'identité d'Isa ? A vous d'en décider en vivant la nouvelle aventure des PASSAGERS DU VENT : L'HEURE DU SERPENT.

LE LOGICIEL

Le programme transforme le joueur en maître du destin des héros et il les dirige tous pour que chacun atteigne son objectif. Tour à tour Isa, Mary, Boisboeuf...le joueur choisit et oriente le cours de leur vie. Il découvre des centaines de lieux, de directions, d'évènements et il peut vivre différentes histoires selon les orientations qu'il fait prendre à ses personnages. L'utilisateur contrôle l'ensemble par des manipulations simples au clavier (ou souris selon les machines) et profite ainsi sans astreinte du plaisir du jeu. Plusieurs options sont possibles : la sauvegarde de la situation donnée, le retour sur l'épisode vécu (flash-back en accéléré ou au ralenti), l'intervention sur l'écran graphique central pour faire évoluer l'action (appuyer sur un pistolet, faire retourner un personnage...).

Des graphismes d'exception, un scénario passionnant, une intrigue haletante, tous les ingrédients sont réunis pour faire des PASSAGERS DU VENT 2 le logiciel d'Aventure par excellence. Laissez vous emporter par le souffle du grand large et tenez bon le bastingage !
(MO6, TO8, TO9, TO9+, AMSTRAD 6128, IBM PC et compatibles, ATARI ST)

Help Passagers du Vent 1

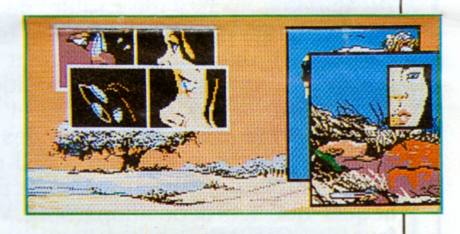
Vous êtes dans la saga-gicielle et vous avez du mal à résoudre quelques problèmes du genre :

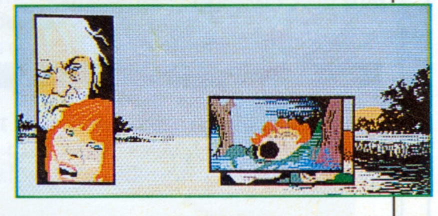
— les cercueils coulent avec Hoël et St Quentin ? Il faut que vous trouviez les cordages et les burins pour les sortir de leurs caisses.Pour celà il faut que vous cliquiez sur le même personnage plusieurs fois. Lequel ? A vous de le découvrir.

— Dans le port anglais (épisode 3) vous vous faites massacrer par Dewey et emprisonner sans espoir de vous en sortir ? Tout d'abord un peu de courage vous n'allez pas laisser cette grosse brute, frapper Grenouille sans réagir. Mais le courage ne signifie pas témérité, après lui avoir donné une correction prenez la fuite très rapidement ou il vous en cuira...

— Lors de l'attaque du Tigre contre Mary et François vous vous faites dévorer tout cru ? Il faut savoir qu'un tigre n'attaque pas s'il n'est pas affamé, il faut donc le laisser passer sans bouger. En revanche un tigre blessé est très dangereux.

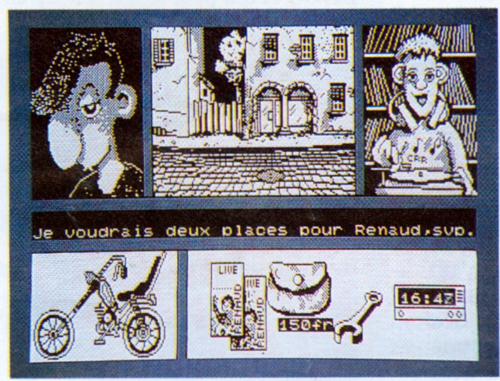
(PASSAGERS DU VENT 1 disponible sur TO8, TO9, TO9+, MO6, AMSTRAD 464/664/6128/PC 1512, IBM PC et compatibles, MSX 2)





MARCHE A L'OMBRE

(suite de la page 1)

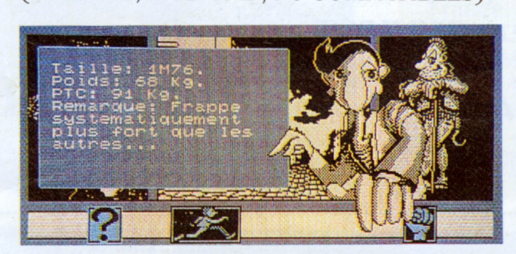


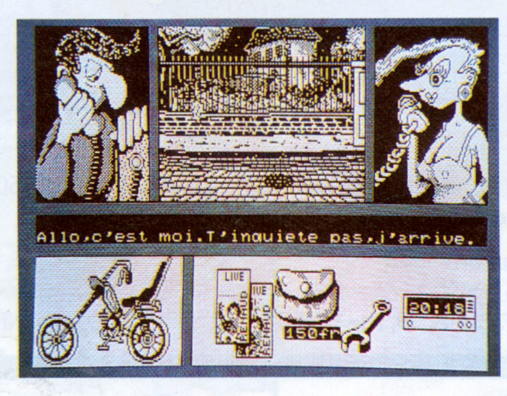
La balade d'un personnage de Renaud.

"J'étais tranquille, j'étais peinard quand un type est venu me parler et a déglingué toute ma tranquillité. Sweet home, sweet home, j'dois te quitter. Moi qui croyais mes aventures terminées il m'a dit t'es un héros, tu vas quitter ton vynil noir et rejoindre les octets et les bits pour te forger une nouvelle identité. J'ai demandé quand même si mon boss qu'est Renaud était d'accord pour me plonger dans les ordinateurs sans aucune préparation. Il m'a dit qu'j'étais un chef et que déjà ma gonzesse m'attendait sur les écrans et qu'si j'allais pas la rejoindre elle me quitterait aussi sur qu'il m' parlait. Alors avec l'accord de mon boss et le succès en point de mire j'ai dit OK pour une nouvelle aventure. A vous d'juger !"

Le logiciel

A toi le zateurutili voici un mode d'emploi qui vaut ce qu'il vaut. Dès le début, faut qu'je te dise, on te quebra ta mob. Manque de pot ! Tu dois conduire ta gonzesse au concert de Renaud ce soir là et comment faire sans ton brêlon ? Tu t'grattes les ratounettes ? T'as jusqu'à 19H30 pas plus, pas moins, ça chipote sec sur l'temps. Après ta gonzesse se tirera avec le premier venu. Attention tare ta gueule dans la rue quand tu braqueras les mecs pour choucrater des pèses ou les morceaux de ta tire. Ton énergie est marqué par une chopine, t'as une ardoise dans les caf' alors t'gêne pas pour le grailleton. J'avais oublié de t'dire, pour aller au cercon il faut des tickets, à toi de t'les trouver ou de les chourer. Tous les moyens sont bons, mais parfois le casse pipe n'est pas loin.Si tu t'sens pas de force à claqueter le beignet à ceux qui t'ont chouré ta mob, laisse béton. Sinon bouge toi le sosse et actionne le champignon, le temps t' est compté. J'oubliais, les temanes sont obligatoires pour jouer, c'est plus chébran !
(TO8, TO9, TO9+, MO6 juin)
(ATARI ST, AMSTRAD, PC COMPATIBLES)





La bande à Renaud en logiciel. Pourquoi ?

Quand on lui a proposé de faire un logiciel d'après la chanson MARCHE A L'OMBRE, Renaud a dit oui. Très vite. Pourquoi ? Les jeunes aiment la micro et il aime les jeunes. Logique non. Déjà un album BD avait été fait d'après certaines de ses chansons alors pourquoi pas un logiciel. C'est une nouvelle forme de communication, non ? Le logiciel sera sous la forme... d'une pochette de disque et dedans, vous trouverez un logiciel et un bandana, signé par Renaud. Génial non ?



